

مطالعه کاربرد استیجینگ در انیمیشن

تاریخ دریافت: ۹۹/۰۷/۰۶

تاریخ پذیرش: ۹۹/۰۸/۰۷

کد مقاله: ۳۳۳۵۹

پیام زین‌العابدینی^{۱*}، فاطمه تقی زاده^۲

چکیده

ساختار هنری و تکنیکی و ویژگی‌های ملموس فیلم، در بیننده پاسخ‌هایی را برمی‌انگیزد. کارگردان با توجه به روایت، موقعیت‌های دراماتیک و ملاحظات تصویری، صحنه را تصویر می‌کند. جریان روایت درون صحنه، با توجه به استانداردهای دراماتیک و تصویری و نحوه قرارگیری دوربین توسط کارگردان خلق می‌شود. چیدمان عناصر مختلف با نظم خاص، در یک نما، اطلاعات زیادی از زمان و مکان و نحوه زندگی شخصیتها، شرایط روحی آنها و غیره به مخاطب می‌دهد. این نحوه چیدمان فضای را خلق می‌کند که استیج کردن قلمداد می‌شود. در استیجینگ فن‌های گوناگونی را می‌توان به کار گرفت که در دید و در نهایت دیدگاه مخاطب تأثیرگذار باشد. مسئله اصلی پژوهش بررسی میزان تأثیر و کارکرد فضاسازی با تأکید بر تکنیک استیجینگ است. روش پژوهش کیفی و با رویکردی توصیفی تحلیلی می‌باشد. بر این اساس مسئله اصلی پژوهش حاضر، واکاوی نحوه استفاده مناسب از صحنه و فضایی است که می‌تواند برای طراحی در نظر گرفته شود تا به فرایند استیج کردن کمک می‌نماید. این پژوهش پس از ارائه مبانی نظری تحقیق تلاش خواهد کرد برای آشکارسازی بحث انیمیشن «وال-ای» را مورد بررسی قرار دهد.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

واژگان کلیدی: استیجینگ، بلاکینگ، فضاسازی، ترکیب بندی، قاب بندی، میزانشن

۱- دکترای پژوهش هنر، دانشگاه تهران (نویسنده مسئول) Parozei@yahoo.de

۲- کارشناسی ارشد کارگردانی انیمیشن دانشگاه سوره تهران

در ایجاد فضا سازی فیلم و انیمیشن، عوامل مختلف، از متن فیلمنامه تا تصویر و صدا دخیل هستند. در تمام این مراحل سازندگان در تلاشند که روایتی را به گویاترین و تاثیرگذارترین شکل ممکن بیان کنند. فضا سازی در حوزه انیمیشن برای دستیابی به بهترین شکل بیان از ابزارهایی استمداد می‌جوید. مقوله استیجینگ در بحث انیمیت از جمله آنها است که با ترکیب عوامل مختلفی چون زمانبندی، بازی و کنش، چینش صحنه، سینماتوگرافی و ... تلاش دارد بیشترین میزان ارتباط با بیننده و انتقال مضمون و حداکثر تأثیر بر آنها را داشته باشد. «ما در تلاش برای دستیابی به بهترین تفسیر ممکن از داده‌های بصری پیش رو، تکنیک‌های ادراکی «تلخیص شده‌ای» مثل سازماندهی اشکال و اندازه مشابه را به کار می‌گیریم. اشکالی که مشابه اند دسته‌بندی شده و الگویی شکل می‌دهند که منشاء حرکات چشم است. شکل «خوب و سازماندهی شده»، شکلی است که چشمگیر و جذاب باشد و به آسانی ادراک شود، ساده، آشنا و معمولی و متقارن بوده و در زمان امتداد داشته باشد. شکل «بدی» که فاقد این کیفیات باشد را بیننده برای تطابق آن با شکل «خوب» (در ذهن خود) تغییر می‌دهد. (وارد، ۱۳۹۷: ۱۱۴) در استیجینگ موارد و فن‌های گوناگونی می‌توان به کار گرفت که در دید و در نهایت دیدگاه مخاطب از جریان مشاهده شده تاثیرگذار باشد. بر این اساس مسئله اصلی پژوهش حاضر واکاوی نحوه استفاده مناسب از صحنه و فضایی است که می‌تواند برای طراحی در نظر گرفته شود تا به فرایند استیج کردن کمک می‌نماید. این پژوهش پس از ارائه مبانی نظری پژوهش تلاش خواهد برای آشکار سازی بحث انیمیشن وال-ای را مورد بررسی قرار دهد.

۲- روش تحقیق

روش این تحقیق کیفی به شیوه‌ای توصیفی/تحلیلی و با رویکردی فرمالیستی است. در این روش منابع اصلی مورد استفاده، کتب و اسنادی است که از دوره‌های گذشته به جای مانده، و همچنین از اسلاید، فیلم و سایر تکنولوژی‌های ضبط وقایع تاریخی نیز استفاده می‌شود. اسنادی که در پژوهش اسنادی مورد استفاده قرار می‌گیرند عمدتاً شامل اطلاعات و نتایجی است که توسط نویسندگان و پژوهش‌گران قبلی در حوزه مورد بحث فراهم گردیده‌اند. همچنین برای آشکار سازی بحث و بر اساس انتخاب هدفمند انیمیشن «وال-ای» مورد مذاقه قرار خواهد گرفت.

۳- زمینه‌های ایجاد استیجینگ

هدایت چشم بیننده، یکی از قدرتمندترین راه‌های هدایت چشم مخاطب برای اینکه بگوییم به جایی که من نگاه می‌کنم نگاه کن، این است که بیننده جهت نگاه کاراکتر حاضر در صحنه را دنبال کند (Glebas, 2009: 180). «نگاه خوب» توجه خود را معطوف به چیزی می‌کند که آن را هنر والا می‌داند و از صراحت و وضوح نظری و روش شناختی پرهیز می‌کند. بدین گونه عملکرد این روش به منزله نوعی خبرگی بصری است. (رز، ۱۳۹۴: ۸۰) آنچه که مطرح شد هنر فیلم و سینما را معطوف به شرایط و فضایی نمود که بتواند بیشترین تاثیرگذاری را بر مخاطب مهیا کند. فیلم‌سازان پس از درک بازخوردهای مختلف مخاطبان، هنرمندان و منتقدان به آثارشان، نیاز به توجه و ایجاد فضا سازی ویژه‌ای که به استیجینگ شهرت یافت را ضروری یافتند. زمان‌های بسیاری در تاریخ سینما، استیجینگ یک بحران برای فیلم‌سازی بوده است. از ابتدای دهه ۱۹۰۰ تا دهه ۱۹۷۰، از کارگردانان در شرکت‌های فیلم‌سازی در هر اقلیمی که کار می‌کردند، انتظار می‌رفت متن را به صحنه تبدیل کنند. این کار شامل فیلم‌نامه‌نویسی، و خلق واکنش‌های دراماتیک کاراکتر در فضا بود. در سیستم استودیویی، استیجینگ پایه کار کارگردان بود. متخصصین نورپردازی، لباس، طراح صحنه وجود داشتند، اما کارگردان مسئول شکل دادن به نمایش روی صحنه بود استیجینگ فیلم پایه در «تئاتر» دارد، برخلاف تکنیک‌های تدوین که «کاملاً سینمایی» هستند. (Bordwell, 2005: 7-8)

۴- استیجینگ

فاکتور اولیه در استیجینگ یک صحنه منطق کنش‌هاست. برای کریوگرافی اینکه می‌خواهیم استیجینگ به صورت کاملاً طبیعی باشد یا بر اساس اشکال دراماتیک انجام شود، اهمیت دارد. گونه‌ای که کارگردان بین این دو فاکتور تعادل ایجاد کند، نوع قرارگیری دوربین او را تعیین می‌کند. کارگردان استیجینگ را با توجه به فیلم‌نامه انجام می‌دهد. اینکار جای‌گیری ابتدایی بازیگران را مشخص می‌کند. فرای اصول طبیعی، درجات مختلفی از استانداردهای دراماتیک و تصویری وجود دارد که کارگردان می‌تواند برای کادربندی کنش از آنها استفاده کند. (D.Katz, 2004: 43). بخشی از موفقیت در استیجینگ به این بستگی دارد که مخاطب به چه سرعتی آنچه تصویر شده را می‌بیند. برخلاف خواندن یک کتاب، مخاطب می‌تواند به تصویر یک نگاه سریع اندازد، مهم است که پیام تصویر را به سرعت بگیرد. (ibid: 101) نورپردازی، کارگردانی هنری، تصمیمات در مورد لنز و تدوین همه برای کنترل روند داستان کمک می‌کنند، اما زمانی که بحث استیجینگ است، نگرانی اصلی ما اندازه نما و چگونگی جای‌گیری موضوع در کادر است.... آخرین مجموعه‌ای که در استیجینگ لحاظ می‌شود ملاحظات تصویری است. آنها عبارتند از المان‌های گرافیکی همچون ترکیب‌بندی، کادربندی، نورپردازی و ویژگی‌های لنز تصویربرداری. تجسم ویژگی‌های تصویری یک نما بسیار آسانتر است زیرا آنها به نسبت وابستگی کمتری به نماهای قبلی و بعدی خود دارند. (D.Katz, 2004: 23)

۴-۱- استیجینگ در انیمیشن

استیجینگ کلی‌ترین اصل از اصول انیمیت است. به این دلیل که محدوده‌های زیادی را پوشش می‌دهد و عقبه آن به تأثر برمی‌گردد. اگرچه مفهوم آن بسیار دقیق است (Thomas & Johnston, 1981: 53) استیجینگ مرحله‌ای از انیمیشن است که ما بیشترین توجه را به جای‌گیری کاراکتر و اشیاء محاصره‌کننده او در محیط اطرافش می‌دهیم. (T.Byrne, 1999: 96) نقش هنرمند لی‌اوت، طراحی و رسم کردن استیج است. که شخصیت و جلوه‌های ویژه انیمیشن در آن قرار می‌گیرند. و علاوه بر آن طراحی نماها و چیدمان دوربین‌ها. لی‌اوت‌ها از روی پانل استوری برد طراحی می‌شوند. (T.Byrne, 1999: 12) تصمیم اینکه دوربین چه چیزی را در هر صحنه باید ببیند، وظیفه هنرمند لی‌اوت است. او زاویه دوربین و چگونگی و کجایی حرکت دوربین را تعیین می‌کند. این حرکات به انواعی از نما تقسیم‌بندی می‌شوند که بسیار مشابه دوربین در فیلم‌های زنده عمل می‌کند. (Hart, 1997: 130-134) در انیمیشن آنچه که مورد توجه اساسی است «ابتدا باید استیجینگ کاراکتر را مورد نظر قرار دهیم و بعد لی‌اوت را در اطراف آن طراحی کنیم. توجه کنید که بیننده برای دیدن اتفاقات می‌آید.» (T.Byrne, 1999: 75) هنگامی که در یک فیلم انیمیشن دایره‌های گسترش پیدا می‌کند، ادراک ما باید میان حفظ ثبات فاصله و دریافت تغییر اندازه، یا حفظ ثبات اندازه و تغییر فاصله دست به انتخاب بزند. ادراک ما با سبک سنگین کردن این فاکتورهای تعیین‌کننده سادگی، موقعیت دوم را بر می‌گزیند. (آرنه‌ایم، ۱۳۸۶: ۳۳۹) اگر بخواهیم در یک فیلم انیمیشن نشان دهیم که شی با سرعتی ثابت از ما دور می‌شود... [باید] سرعت شی نیز به تدریج کاهش پیدا کند. (آرنه‌ایم، ۱۳۸۶: ۳۴۲) نورمن مک‌لارن^۱ می‌گوید: انیمیشن هنر طراحی که حرکت می‌کند نیست بلکه هنر حرکتی است که طراحی شده. ما باید درباره نتایج بعدی تصویر متحرک در برنامه‌ریزی استیج بیندیشیم... یک فیلم خوب شامل ترکیب‌بندی‌های برنامه‌ریزی شده با نماهای با استیج متفاوت است... معمولاً نقطه اوج فیلم با تصاویری که در آن نقش وجود دارد ساخته می‌شود. کج کردن زاویه دوربین کنتراست‌های بالا در سایه‌روشن، ریتم خوب، نماهای بسته و نماهای عریض‌تر و همین‌طور یک ترکیب‌بندی آزردهنده در پس‌زمینه ما را به آن سمت هدایت می‌کند. (Bacher, 2008: 78)

۴-۲- عوامل اصلی در استیجینگ

۴-۲-۱- ترکیب‌بندی

ترکیب‌بندی عبارت است از چیدمان یکپارچه بخش‌های هنری که ذاتی آن «فرم هنری» به حساب می‌آیند. می‌توان موسیقی، گام‌ها در یک رقص، شکل‌ها در نقاشی، کلمات روی کاغذ، عناصر دیداری در درون قاب فیلم، و غیره را تالیف یا به اصطلاح «ترکیب‌بندی» کرد. (تامپسون، بوون، ۱۳۹۳: ۲۷) ترکیب‌بندی عبارت از آرایش عوامل و عناصر تصویر در فضای قاب تصویر (رحیمیان، ۱۳۸۳: ۸۳) چیزی که بیشتر به انطباق پروسه ترکیب‌بندی بر پرده مربوط می‌شود، ایده ترکیب توالی وابسته است. به عبارت فیلمی، مهارت قرار دادن یک واحد تصویری در کنار دیگری در میزانشن و یک نما در پس‌نمای دیگر در جریان روایت. (Ingham, 2017: 30) ترکیب‌بندی یا چیدمان در اینجا همان ساختاری است که عامل ایجاد ارتباط میان عناصر بازنمودی و گذرا می‌شود و در نهایت این دو الگو را در قالب مجموعه‌ای معنی‌دار در هم می‌آمیزد. (کرس و لیوون، ۱۳۹۶: ۲۴۲) عناصر هنر بصری-خط، شکل، ارزش نور، بافت و رنگ- که فرم مبتنی بر آن‌هاست، به ندرت به خودی خود وجود دارند. نیروی آن‌ها در کلیت اثر به هم می‌پیوندند. (اوکریک و دیگران، ۱۳۹۰: ۱۰۳) راه‌های زیادی برای استفاده از عناصر ترکیب‌بندی به منظور خلق توهم فضای سه‌بعدی در قاب فیلم یا ویدئو وجود دارد. از جمله روش‌های رایج عبارت‌اند از خطوط مورب، اشیای پیش‌زمینه و پس‌زمینه، اندازه شیء، حال و هوا، عدسی‌های باز یا دور فوکوس و نورپردازی. (تامپسون، بوون، ۱۳۹۳: ۶۱)

۴-۲-۲- قاب‌بندی

همه فرهنگ‌ها از مرزهای مشخصی در اطراف محوطه اثر یا سطح تصویر بهره برده‌اند که عموماً قاب تصویر نامیده می‌شود. در آغاز سازماندهی تصویری باید قاب تصویر به روشنی مشخص گردد. همین که شکل و نسبت قاب معین گردید، همه عناصر هنری و کاربردها تحت تأثیر آن خواهد بود. (اوکریک و دیگران، ۱۳۹۰: ۴۶-۴۵) هرچه قاب‌بندی یک عنصر پررنگ‌تر یا به عبارتی مستحکم‌تر باشد، به همان میزان نیز عنصر قاب‌بندی شده واحد اطلاعاتی مستقل‌تری به حساب می‌آید. آنچه می‌تواند ماهیت مستقل عنصری قاب‌بندی شده را پررنگ‌تر جلوه دهد، بافتی است که عنصر در آن ظاهر می‌شود... نبود «قاب‌بندی» بر ماهیت گروهی تأکید می‌کند و بودن آن بر فردیت و تمایز موجود میان افراد. (کرس و لیوون، ۱۳۹۶: ۲۷۹)

۴-۲-۳- میزانشن^۲

"میزانشن" یعنی قسمتی از کار فیلم‌سازی که روی صحنه انجام می‌گیرد، مثل بازی دادن هنرپیشه‌ها، انتخاب جا و حرکت دوربین، نورپردازی و غیره، در مقابل عمل مونتاژ که بعداً انجام می‌شود (برادران ابراهیمی، ۱۳۹۱: ۳۷). میزانشن روابط این عناصر و

¹ Norman McLaren

² Mise-en-scene

عوامل در یک صحنه و مجموعه‌ای از نماهای متوالی است. (رحیمیان، ۱۳۸۳: ۸۳) "میزانسن" به تعبیری دیگر و نزد منتقدان فیلم دخالت در فضای پلاستیک (محسوس و مادی) است، در مقابل "مونتاز" که دخالت در زمان پلاستیک است. از آغاز سینما، "مونتاز" در مقابل "میزانسن" دو زمینه اصلی کشاکش بین منتقدان و نظریه‌پردازان فیلم بوده است. "میزانسن" اعتبار بیشتری برای دستکاری در این ماده به فیلم‌ساز می‌دهد. کاری را که "مونتاز" با زمان می‌کند، "میزانسن" با مکان و در مکان انجام می‌دهد. به قول ژان لوک گدار^۲ فیلم‌ساز فرانسوی، این دو عامل از هم جدا نیستند و "مونتاز" جزء اساسی "میزانسن" است و کار این دو با هم، آن است که در فیلم به واقعیتی روانی و معنوی دست یابند، که از حد واقعیت پلاستیک^۳ (مادی و محسوس) درگذرد. به تعبیری دیگر "میزانسن" یعنی نحوه استفاده از کلیه عناصر مادی و عینی‌ای که روبروی دوربین قرار دارد. (برادران ابراهیمی، ۱۳۹۱: ۳۸)

۴-۲-۴- استوری‌بورد

استوری‌بورد، داستان را در تعدادی تصویر ثابت روایت می‌کند (معمولا طراحی‌های کلیدی)، و مستقیماً از فیلم‌نامه تولید می‌شود... اصول کارگردانی بر پایه ایجاد استوری‌بورد از شروع تا پایان یک پروژه استوار است. (شرایمین، ۱۳۸۹: ۳۵-۳۲) استوری-بورد راه بسیار راحتی است که اطمینان یابیم تمام هنرمندانی که روی پروژه درحال کار هستند دیدگاه یکسانی از پروژه دارند. این‌گونه همه می‌دانند چه چیزی در چه زمانی رخ می‌دهد و چگونه به نظر می‌رسد. همچنین استوری‌بورد یک عنصر حیاتی برای جلوه‌های ویژه است که هر روز مهم‌تر و پیچیده‌تر از قبل، در انیمیشن و بازی‌های کامپیوتری استفاده می‌شود. (T.Byrne, 1999: 162-164)

۴-۲-۵- نحوه چیدمان تاثیرگذار در فضا

چیدمان بر جایی که دوربین و تجهیزات ضبط صدا مستقر می‌شوند هم اثر می‌گذارد و این امر عملاً می‌تواند تأثیر مهمی بر چارچوب‌بندی نما بگذارد. (لوئیس، ۱۳۹۴: ۱۲۹) چیدمان‌ها محیطی را ایجاد می‌کنند که جایگاه و زمان فیلم را تعیین می‌کند. چه محیط یک چیدمان خاص تاریخی باشد، چه متعلق به امروز و در یک فضای آشنا باشد، چه تخیلی باشد، و چه مکانی باشد که فیلم-ساز خودش ساخته (همان: ۱۳۶) می‌توانیم صحنه‌های مختلفی را با جنس بافتی متفاوت پیوند دهیم... ساختار یک فرش به ما احساس لطافت و مجذوب‌کننده‌ای می‌دهد در حالی که سرامیک و کاشی ما را سمت سردی و سختی سوق می‌دهد و برای ما فضایی غمگین همراه با حس سرما می‌سازد. (شرتر، ۱۳۹۴: ۲۹) وسایل صحنه ممکن است اینقدر مهم باشند که پیرنگ را عوض کنند. (لوئیس، ۱۳۹۴: ۱۵۰-۱۴۱)

۴-۲-۶- نقش رنگ در ترکیب بندی

- رنگ در خدمت اهداف متعددی در ترکیب‌بندی هنری است... رنگ را می‌توان به روش‌های زیر استفاده کرد:
۱. برای بخشیدن کیفیت فضایی به گستره تصویر
 - الف) رنگ می‌تواند با تفاوت‌های ارزش نور تکمیل، یا حتی تعویض گردد، و از این طریق به اثر کیفیتی تجسمی بیخشد.
 - ب) رنگ می‌تواند با برقراری تعادل متقابل میان حرکت پیش‌زمینه و پس‌زمینه گستره تصویر جذابیت ایجاد کند.
 ۲. برای خلق حال و هوا و نمادین کردن مفاهیم
 ۳. به مثابه وسیله‌ای برای بیان احساسات و عواطف شخصی
 ۴. به مثابه ابزار سازماندهی ترکیب‌بندی برای جذب و هدایت توجه
 ۵. برای نیل به جاذبه زیبایی‌شناسی از طریق نظامی از روابط رنگی خوش‌ساخت
 ۶. برای مشخص نمودن اشیا از طریق ترسیم خصایص ظاهر بیرونی آن‌ها (اوکریک و دیگران، ۱۳۹۰: ۲۴۷-۲۴۶)

۴-۲-۷- وسایل صحنه

وسایل صحنه را می‌توان به سه دسته تقسیم کرد: وسایل صحنه که بر روی صحنه قرار می‌گیرند نظیر میز و صندلی، چراغ و حتی چیزهایی چون تخته سنگ و کنده‌ی درخت در صحنه‌های فضای باز؛ لوازم زینتی که بر صحنه آویزان شده یا روی سایر وسایل قرار می‌گیرند چون تصاویر، پرده، ظروف، انواع زیور آلات کم بها؛ و اسباب و لوازم دستی که همراه بازیگران است چون سیگار، سیگار برگ، پیپ، اسلحه، پول و مانند آن. تمامی این چیزها در آشنایی ما با زمان و مکان وقوع نمایش و ماهیت افرادی که این لوازم متعلق به آنها و مورد استفاده آن‌هاست موثرند. (هولتن، ۱۳۸۴: ۱۲۲)

1 Montage
2 Jean-Luc Godard
3 Plastic

۴-۲-۸- نورپردازی

نور حالت صحنه را شکل می‌دهد و فضا و تداوم بصری ایجاد می‌کند. (وارد، ۱۳۹۸: ۳۵۵) تعیین نحوه ترکیب نور و رنگ‌مایه‌ها یکی از مهمترین و پیچیده‌ترین وظایف فیلم‌بردار است... می‌توانیم با تغییر رنگ‌مایه عمومی تصویر احساس بیننده را در اختیار داشته باشیم. به طوری که نورپردازی شدید و ایجاد رنگ‌مایه‌های درخشان به درک مثبت بیننده از تصویر منتهی می‌شود. درحالی که تغییر نور در جهت رنگ‌مایه‌های تیره، به خمودگی روحیه و انزوای احساسی بیننده منجر می‌شود. (رحیمیان، ۱۳۸۳: ۲۰۲-۲۰۱) در فیلم‌ها نیز نورپردازی از پشت برای القای کیفیت شوم تاریکی به یک فیگور مورد استفاده قرار می‌گیرد... [فیگور] را صرفاً به شکلی منفی و به عنوان مانعی بر سر راه نور می‌بینیم. (آرنه‌ایم، ۱۳۸۶: ۴۰۳-۴۰۲)

۴-۲-۹- بافت

کیفیت سطح در هر ماده بافت آن است. بافت به ما اجازه می‌دهد تا ویژگی‌های مختلفی را لمس کنیم، مانند حس نرم، سخت، خشن، کسل‌کننده، عناصر ساده، موج‌دار، سنگ، فلز و غیره. (شرتر، ۱۳۹۴: ۲۶-۲۵) بافت آن عنصر بصری است که بسیاری از اوقات به عنوان بدل برای ارضای یکی از حواس، که همان حس لامسه باشد، ایجاد می‌شود، اما در حقیقت، ما می‌توانیم بافت یک پدیده را با دیدن تنها یا لمس کردن تنها یا با تلفیق این دو بازنشاسیم و ارزش آن را دریابیم. ممکن است بافتی فقط کیفیت بصری داشته باشد و فاقد کیفیت ملموس باشد، مانند بافت بصری حاصل از چیده شدن حروف و کلمات کنار یکدیگر، مثل یک صفحه کتاب یا روزنامه و یا بافت شطرنجی قابل دیدن روی یک کاغذ شطرنجی و یا یک نقاشی. (داندیس، ۱۳۹۶: ۸۸)

۴-۲-۱۰- لباس، گریم و مو

لباس، گریم و مو در اثرگذاری کلی بازی یک شخصیت مهم‌اند. آنها برای طرح کلی فیلم یعنی پالت رنگ، درجه سبک‌بندی، زمان و مکان فیلم هم اهمیت دارند... ما می‌توانیم با ظاهر افراد که به وسیله بخش لباس، گریم و مو درست شده، جایگاه اجتماعی، شغل و حتی نگرش آن‌ها به زندگی را دریابیم. (لوئیس، ۱۳۹۴: ۱۵۷-۱۵۳)

لباس معرف طبقه اجتماعی، پایگاه اقتصادی و عادات شخصی فرد است و لذا کمک به تصویر کردن شخصیت می‌کند... بحث در اطراف نقش استعاره لباس دشوارتر است، زیرا این نقش غالباً ظرافت و دقت بیشتری دارد. طراح صحنه اصولاً از نماد رنگ، شکل، بافت و مانند آن کمک می‌گیرد تا کمک به انتقال معنا یا حالت نمایش کند. (هولتن، ۱۳۸۴: ۱۱۸-۱۱۷) طراح باید از سبک‌های تاریخی آگاه بوده و قادر باشد سبک خاصی را تجسم نماید. (مارنر، ۱۳۶۷: ۴۶)

۴-۲-۱۱- فیگور

مارسل مارسو^۱ بازیگر بزرگ پانتومیم فرانسه می‌گوید: «از پیش حرکت‌های بزرگ استفاده کنید» چرا؟ چون آنچه را که قرار است روی بدهد انتقال می‌دهد و مخاطبان می‌بینند چه چیزی قرار است اتفاق بیفتد... پیش حرکت، انتظار چیزی است که روی می‌دهد. تماشاگر پیش از آنکه به واقع چیزی روی بدهد انتظارش را دارد. (ویلیامز، ۱۳۹۰: ۲۸۰-۲۵۰) کن اندرسن^۲ طراح و کارگردان برجسته دیزنی می‌گوید: «پانتومیم هنر بنیادی انیمیشن است. زبان بدن ریشه آن و خوشبختانه جهانی است»... باید با بهره‌گیری از پانتومیم حداقل استفاده از کلمات را بکنیم و همه چیز را تا حد ممکن واضح نگه داریم. باید حس کنیم فقط بدن را برای روایت داستان در اختیار داریم... اگر کمبود وقت دارید، وقتتان را برای چشم‌ها صرف کنید. مردم به چشم‌ها نگاه می‌کنند... در چشم‌ها «روح» فرد را می‌بینیم، یا شخصیت در چشم‌ها آشکار می‌شود. (ویلیامز، ۱۳۹۰: ۳۲۲-۳۱۵)

۵- تحلیل مورد مطالعاتی «انیمیشن وال-ای»

۵-۱- خلاصه داستان انیمیشن «وال-ای»

در آینده‌های بسیار دور، یک ربات آشغال‌جمع‌کن کوچک با گذشت سالیان نوعی از احساس انسانی را در خود ایجاد کرده است. در طول فیلم به ربات پیشرفته دیگری دل می‌بندد و درگیر سفر فضایی می‌شود که با ایمان به انسان، تلاش برای بازگرداندن زندگی به کره زمین که سالیان است از بین رفته آغاز می‌شود.

1- Marcel Marceau

2- Ken Anderson

۵-۲- عوامل سازنده انیمیشن «وال-ای»

جدول ۱: عوامل سازنده اثر

Andrew Stanton	کارگردان
Andrew Stanton, Pete Docter, Jim Reardon	نویسنده
Lindsey Collins, John Lasseter, Gillian Libbert, Chris Montan, Jim Morris	تهیه کننده
Stephen Schaffer	تدوین
Danielle Feinberg, Jeremy Lasky, Martin Rosenberg	سینماتوگرافی

۵-۳- تحلیل انیمیشن «وال-ای»

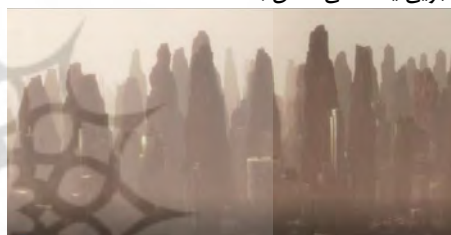
۵-۳-۱- رنگ

در انیمیشن وال- ای استفاده از رنگ‌های گرم با اشباع بسیار پایین، نقش مهمی در القای فضای گرم، غبارآلود، خالی از سکنه و حیات کره زمین بازی می‌کند. در تصویر ۱ از درجات مختلف اشباع رنگ با خلوص پایین، برای خلق پرسپکتیو و جو استفاده شده است. کنتراست رنگی ضعیف، عدم استفاده از رنگ‌های مکمل، خلوص پایین رنگ‌ها، هرگونه حس سرزندگی، تحرک و انرژی را خاموش کرده و یکنواختی و سکون را انتقال می‌دهد.

در کشتی فضایی که حامل انسانهاست، اکثراً از رنگ‌های مکمل آبی و قرمز استفاده شده، محیط با رنگ غالب آبی، حسی از آرامش و سردی، فضایی رسمی و بدون شور و حرارت را القا می‌کند. در تصویر ۲ با کمک ویژگی بیانی رنگ، ربات سکان کشتی با منطقه‌ای قرمز رنگ در مرکز آن، را به شکلی نمایش می‌دهد که تهدیدآمیز به نظر می‌رسد. این لکه رنگی قرمز، پیام خطر را از همان ابتدایی‌ترین لحظه مواجه شدن مخاطب با ربات، به او انتقال می‌دهد. رنگ سفید لباس کاپیتان کشتی می‌تواند نشانی از صلح‌جویی یا سادگی انسان باشد.



تصویر ۲- نمایی که توسط یک نمایشگر بزرگ در زمین زندگی آینده آنها را برایشان تصویر می‌کند.



تصویر ۱- از نماهای آغازین و معرف انیمیشن وال-ای

۵-۳-۲- رنگ های گرم

رنگ غالب نماهای آغازین انیمیشن وال-ای، درجات مختلفی از رنگ‌های گرم قهوه‌ای و قرمز است. رنگ‌ها چرک و با اشباع پایین هستند که جو غبارآلود و نامناسب برای حیات را نشان می‌دهد. در تصویر ۳، از کنتراست بالای رنگ‌ها بین پیش‌زمینه و پس‌زمینه استفاده شده است. سایه‌های سیاه پیش‌زمینه که به صورت یک قاب، پس‌زمینه‌ای با خانه‌های قرمز رنگ با خلوص بالاتری به نسبت سایر نماها را در خود احاطه کرده، حس خطر، مرگ، هراس را انتقال می‌دهد.

۵-۳-۳- رنگ های سرد

کاربرد درجه‌های مختلفی از رنگ آبی (سرد) و سفید (خنثی) در فضای کشتی، حسی از سردی و سکون، آرامش و فاصله دارد. انسان‌ها در فضایی که ربات‌ها برایشان فراهم آورده‌اند در لباس‌هایی به رنگ قرمز، شاد به نظر می‌آیند. خلوص رنگ قرمز بالاست، در نتیجه تضاد شدیدی بین فضای آبی رنگ و سرد، با انسان‌های قرمزپوش وجود دارد. (تصویر ۴)

۵-۳-۴- نور

در سکانس‌های مربوط به کره زمین در انیمیشن وال-ای، از نور، برای ایجاد کیفیت فضایی خاصی که زمین پیدا کرده استفاده شده است. شدت نور پایین، سایه‌های ضعیف، نشان‌دهنده جو غبارآلودی است که جلوی تابش نور شفاف خورشید را سد کرده. نور در نماهایی با کادربندی لانگ‌شات و عمق میدان زیاد، جزئیات فراوانی را برای بیننده آشکار می‌کند. در بعضی نماها استفاده از نورپردازی سبک مایه-تیره، حس تهدید را به بیننده منتقل می‌کند. در تصویر ۵، قرار است بیننده قدم به درون خانه وال-ای بگذارد، با باز شدن در، نور نگاه بیننده را هدایت کرده و به تدریج فضا را آشکار می‌کند. اینجا نور با ارزش روشنایی و تاریکی به ایجاد پرسپکتیو کمک کرده و نمای با عمق میدان زیاد، طبقات مملو از اشیاء را به آرامی به تصویر می‌کشد. در تصویر ۶ نور ابزاری

است برای کیفیت دراماتیک صحنه. وال-ای ریشه‌های چراغی را از سقف خانه آویخته و با روشن کردن آنها روحیه حساس و زیباپسند و رمانتیک او بیشتر تعریف می‌شود.



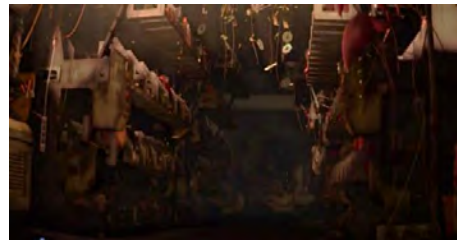
تصویر ۴- نمایی تبلیغاتی از درون سفینه فضایی برای تشویق انسان‌ها به تغییر محل سکونتشان از زمین



تصویر ۳- نمایی از شهر و انبوه زباله‌ها



تصویر ۶- نمای کامل خانه



تصویر ۵- ورود به خانه وال-ای

در قسمتی از انیمیشن، لکه قرمز رنگی از نور به عنوان یک کاراکتر استفاده شده که هم‌بازی برای وال-ای می‌شود و او را به دنبال خود می‌کشاند و در معرض خطر نابودی قرار می‌دهد. شاید این لکه نور قرمز و بعداً افزایش و تمرکز لکه‌ها بر وال-ای، نشان آغاز مخاطراتی است که از این به بعد در زندگی وال-ای ایجاد می‌شود، همین‌طور عشق به معشوقی بی‌ملاحظه و از جنس برتر.

۵-۳-۵- نوع نورپردازی

در انیمیشن وال-ای غالباً از نورپردازی طبیعی استفاده شده است.



تصویر ۷- برج‌های زباله و خانه‌های متروک

۵-۳-۶- سایه‌ها

در تصویر ۷ سایه‌های تهدیدآمیز برج‌های زباله در پیش‌زمینه، محاط بر آثار سکونت انسانی در پس‌زمینه تصویر شده، این می‌تواند نشانگر علت شوم غیرقابل سکونت بودن زمین باشد. شاید صفاتی چون سیری‌ناپذیری، خودخواهی و بی‌ملاحظه‌گی که عاقبت بر زندگی خود انسان سایه افکنده او را مجبور به هجرت کرده است.

۵-۳-۷- بافت تصویر

در انیمیشن وال-ای، در نماهای آغازین از بافت با کیفیات لامسه‌ای و بصری برای انتقال غبارآلودگی و فرسودگی و کهنگی اشیاء بهره برده شده که کنتراست زیادی با بافت صیقلی و پاکیزه فضای درون سفینه فضایی دارد. در تصویر ۸، بافت مجاله و خاک‌آلوده کاغذ روزنامه و پول‌ها، بافت خاک و بافت طرح‌های نقش شده بر خاک که اثر چرخ ربات‌هاست، تأکید بر بی‌ارزش بودن پروت و غیرمسکونی بودن زمین برای مدت‌های مدید دارد. بافت بصری حروف بزرگ تیترو روزنامه: "زمین پوشیده از زباله شده است." نشان‌دهنده اهمیت این موضوع در زمان چاپ روزنامه است.



تصویر ۹- نما از بانکی متروکه در انیمیشن وال-ای



تصویر ۸- پول و کاغذباطله ارزش یکسانی دارند

در تصویر ۹ شاهد ساختمان یک بانک بزرگ هستیم. بافت با کیفیت بصری حروف سردر بانک، مشخص، درشت و واضح است ولی بافت لامسه‌ای غبار و زنگار نشسته بر سطح نیمه‌درخشان حروف را نشان می‌دهد. ترکیب این دو بافت معرف ساختمانی است که زمانی اهمیت بسیار داشته و اکنون به متروکه‌ای مخروبه بدل شده است.

۵-۳-۸- متن و زمینه (پیش زمینه، میان زمینه، پس زمینه)

در تصویر ۱۰ دوربین در حال دور شدن از شخصیت اصلی مشغول کار می‌باشد. او در حال ساخت برج زباله‌ای است که با عقب رفتن دوربین ده‌ها مورد از آن در پس‌زمینه به چشم می‌خورد. سه سطح زمینه تصویر در اینجا آشکارکننده حجم انبوه زباله جمع‌آوری شده توسط وال-ای، نظم و کار پیوسته او و قدمت فعالیتش است. پس‌زمینه تصویر باید ساده باشد تا توجه بیننده را از موضوع اصلی دور نکند. اما در تصویر ۱۱ پس‌زمینه پل‌های بزرگ بدون ستونی را نمایش می‌دهد که به دلیل ملاحظات روایی، دو سطح دیگر زمینه را تحت تأثیر خودش قرار داده است. پیش‌زمینه و میان‌زمینه مملو از ربات‌های از کار افتاده‌ای است که فضای کمی از تصویر را اشغال کرده‌اند.



تصویر ۱۱- پل‌های بیچ در بیچ و زندگی ماشینی



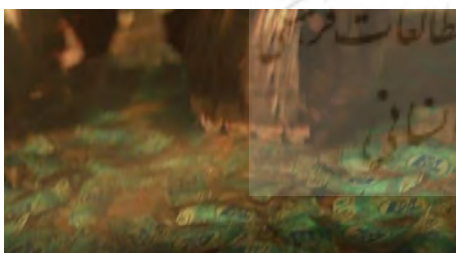
تصویر ۱۰- برج های زباله

۵-۳-۹- طراحی بر اساس شخصیت

یکی از راه‌های روایت داستان و تعریف شخصیت به مخاطب، ایجاد فضای شخصیت با استفاده از آرایش صحنه و لوازم صحنه است. چیدمان منظم درون خانه وال-ای، اشیائی که درون طبقات نگهداری می‌کند، آنچه آویزان از سقف است یا بر روی زمین، همگی در همین راستا طراحی شده است. در تصویر ۱۲ می‌توان بخشی از شخصیت کاراکتر را در وسایل صحنه دید. به طور مثال علاقه او به اشیاء رنگی و وسایل بازی و هر آنچه کنجکاوی او را برمی‌انگیزد، همین‌طور داشتن تعدادی لوازم جانبی برای تعمیر خودش، نشانه شخصیت دوست‌داشتنی، کاوشگر و در عین حال محافظه‌کار اوست.

۵-۳-۱۰- تفکیک رویداد صحنه

در تصویر ۱۳ رویداد صحنه یا جوهر دراماتیک صحنه، بی‌ارزشی ثروت است. عرضه و تقاضایی وجود ندارد. و برای احتمالا تنها موجود متحرک روی کره زمین پول هیچ کاربردی ندارد. به همین علت، وال-ای در هنگام عبور از روی پول‌ها، آن‌ها را بر نمی‌دارد و نگهداری نمی‌کند. پول و زباله یکی است.



تصویر ۱۳- وال-ای در حال عبور از روی اسکناس‌ها



تصویر ۱۲- اشیاء مورد علاقه وال-ای

۵-۳-۱۱- بازیگری (فیگور، سیلوئت)



تصویر ۱۴- وال-ای به دنبال قطعه نو برای تعویض می‌گردد.

در تصویر ۱۴ وال-ای به محل ربات‌های اسقاط شده می‌رود و قطعه مورد نظرش را می‌بیند. برای مقایسه، چرخش را بالا می‌آورد و چندین بار به چرخ خودش و چرخ ربات دیگر نگاه می‌اندازد. دوربین در زاویه‌ای قرار دارد که فرم بدنی وال-ای، و تمام اکت‌های او را به وضوح نشان می‌دهد. بیننده از نمای قبل متوجه خرابی چرخ وال-ای شده و حالا برانداز کردن‌های او می‌گوید که احتمالاً جایگزین مناسبی برای چرخ معیوب پیدا کرده است.

با استفاده مناسبی که از بازی کاراکتر شده نیازی به دیده شدن صحنه تعویض چرخ نیست و در نمای بعد، با نمایش چرخ سالم و حرکت هموار وال-ای، ضمن ایجاز در روایت، نقطه مبهمی برای بیننده باقی نمی‌ماند.

۵-۳-۱۲- ترکیب بندی تصویر

۵-۳-۱۲-۱- مناطق مثبت و منفی کادر

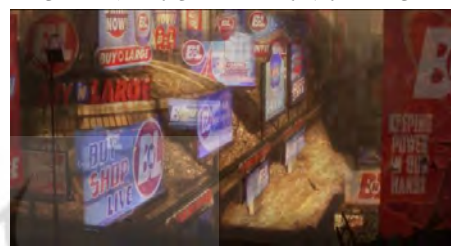
در تصویر ۱۵ فضای مثبت، تابلوهای تبلیغاتی نورانی و با رنگ‌های مکمل آبی و قرمز برای ایجاد جذابیت تصویری و تأثیر بر مشتری است که مردم را به مصرف گرایی تشویق می‌کند. تعداد بسیار این تابلوها نشان از اوج فاجعه‌ای دارد که ما آن را در فضاهای منفی می‌بینیم از انبوه زباله، محیط‌زیست از بین رفته و زمین لم یزرع. اینجا فضای مثبت تصویر علت ایجاد فضای منفی به صورتی است که در تصویر ارائه شده است. در فضای مثبت تصویر، باریکه‌ای از یک بیلپورد قرمز رنگ در سمت راست پیش-زمینه تصویر، وضعیت کنونی کره زمین را خطرناک می‌نماید.

۵-۳-۱۲-۲- مناطق حاشیه و مرکز

در تصویر ۱۶ در مرکز، تصویری بزرگ از کشتی فضایی، به صورت یک مدینه فاضله نمایش داده شده، و در اطراف تصویر، در دو حاشیه باریک، نمایی از شهر غیر قابل سکونت دیده می‌شود. آنچه در مرکز است بیشترین توجه را جلب می‌کند. اینجا انسان، به جای جبران مافات و بهبود شرایط زمین و سالم‌سازی آن، تمرکز بر ایجاد راهی برای رها کردن زمین و فرار از آن داشته است.



تصویر ۱۶- تصویر تبلیغاتی کشتی فضایی



تصویر ۱۵- تابلوهای تبلیغاتی

۵-۳-۱۲-۳- منطقه آرمانی

نیمه بالای تصویر، به آنچه مطلوب و مورد انتظار است مربوط می‌شود، و نیمه پایین، واقعیت موجود را نشان می‌دهد. در تصویر ۱۷، سکان کشتی فضایی در ابتدای نما، در دستان انسان و تحت کنترل اوست. بعد از اینکه کاپیتان سکان را رها می‌کند، در سطح او قرار می‌گیرد. با این تفاوت که پاهای انسان از پایین کادر خارج شده اما ربات به فضای بالای کادر متصل است. به این تعبیر که انسان موجودی واقعی و با خطاهای طبیعی است. ولی ربات بدون خطا بوده و به فضای آرمانی نزدیک‌تر است. موقعیت آسیب‌پذیر انسان در برابر ماشین در این نما دیده می‌شود.

۵-۳-۱۲-۴- تعادل، توازن، فشار، تقارن

در تصویر ۱۸ فضای درون صفحه نمایش در کادر، متعادل و متوازن و قرینه است. در آن یک مرد و یک زن در موقعیتی برابر و قرینه و همین‌طور حالت بدنی یکسان قرار دارند. رنگ‌های مکمل قرمز و آبی در صفحه نمایش، متعادل و متقارن استفاده شده‌اند. دو ربات در موقعیت یکسان در خدمت این دو انسان هستند. هیچ قسمتی از ترکیب‌بندی از جمله خطوط، جهت‌ها، اشکال، قرینگی را بر هم نزنده است. تصویری از یک فضای آرام و بی‌نقص. این تقارن در قسمت‌های مشهود شهر دیده نمی‌شود. با این حال توازنی که در ترکیب‌بندی آن وجود دارد هیچ‌گونه فشار یا انرژی را انتقال نمی‌دهد.



تصویر ۱۸- تبلیغ فضای درونی سفینه فضایی



تصویر ۱۷- معرفی کاپیتان و سکان هوشمند کشتی فضایی

۵-۳-۱۲-۵- روابط شکلی

در تصویر ۱۹ از اشکال اولیه، دایره و مربع و مثلث، زیاد استفاده شده است. که نشان از ابعاد مختلف شخصیتی وال-ای دارد. در ساعت‌ها، با وجود اینکه شکل اصلی مربع است. اما درون همه آن‌ها، فرم دایره وجود دارد. مربع احساسی از کمال، ثبات، قرینگی و یکنواختی را به ما انتقال می‌دهد. دایره حسی از تحرک، پویایی، لطافت، انعطاف را تداعی می‌کند. وال-ای درحالی که به عنوان یک ربات، ظاهراً دقیق، منظم، با ثبات است، در درون انعطاف‌پذیر، لطیف و حساس است. مثلث‌های استفاده شده در تصویر، همه متساوی‌الساقین و متعادل و استوار هستند و دو ساق آن به نسبت قاعده، کشیده‌تر است که ایستایی و توازن و پایداری و شاید رشد و تعالی را نشان می‌دهد. نمای کلی خانه وال-ای نیز مکعب مستطیلی ساده و کاملاً متقارن است که درونش در طبقات منظم، اشیاء بسیاری را در طول سالیان جمع‌آوری کرده و از آن‌ها با وسواس مراقبت می‌کند. فرم خانه شاید کنایه‌ای از ظاهر ربّاتی وال-ای باشد که در تضاد با ابعاد شخصیتی متنوع و حساس و تکامل‌یافته درونی اوست.

۵-۳-۱۲-۶- پرسپکتیو و استفاده از عمق میدان

پرسپکتیو در تصویر ۲۰ دو نقطه‌ای است. دوربین در زاویه Eye level فضا را واقعی و دوستانه تصویر کرده. وضوح تصویر در تمام نقاط وجود دارد و عمق میدان زیاد است. احساس عمق در تصویر با کمک هم‌پوشانی اشیاء و اشخاص، تغییر اشباع رنگ‌ها، تغییر در اندازه‌ها ایجاد شده است. عمق میدان زیاد به بیننده کمک می‌کند که در یک نگاه سریع با روال زندگی انسان‌ها در سفینه فضایی آشنا شود.



تصویر ۲۰- درون کشتی فضایی



تصویر ۱۹- زباله‌های محبوب وال-ای

۵-۳-۱۲-۷- فضای داخل و خارج کادر

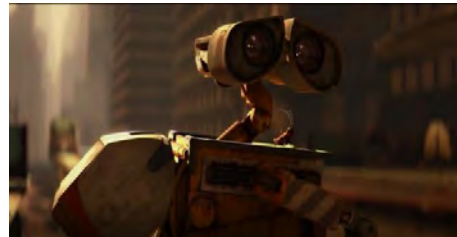
در تصویر ۲۱ از نمای قبل که لانگ‌شات حرکت کاراکتر و رسیدن او به سر یک دوراهی می‌باشد، به نمای نزدیک به کاراکتر برش زده شده است. پس‌زمینه به دلیل نمای نزدیک وضوح ندارد و ترکیب‌بندی کادر متمرکز بر کاراکتر در پیش‌زمینه است. وال-ای و سوسک کوچکی که دوست اوست، در سمت چپ کادر در حاشیه موجود، به سمت راست تصویر یعنی حاشیه جدید نگاه می‌اندازند. وال-ای به دنبال انتخاب راه درست بین دوراه روبرویش است و بیننده با توجه به نمای لانگ‌شات قبل، از وجود دوراهی مطلع است و موقعیت مکانی وال-ای را می‌داند. بنابراین توجه کاراکتر به فضای سمت راست خارج کادر، نشان از انتخاب مسیر سمت راست دارد. هرچند در این نما کادر بسته است و فضایی مربوط به رویداد صحنه یعنی انتخاب مسیر، در خارج از قاب قرار دارد.

۵-۳-۱۳- اندازه نما، زاویه دوربین، ایستایی یا حرکت

در تصویر ۲۲، رویداد صحنه، شناساندن شخصیت به مخاطب از نمایی نزدیک است. بنابراین در یک نمای نزدیک، با زاویه دوربین سرپایین و با حرکت حساب شده دوربین به دور شخصیت، بیننده به آرامی با شخصیت آشنا می‌شود. جزئیات تمام وجوه بدنه وال-ای، نحوه کار کردن و در نهایت اسم او که بر روی بدنه نوشته شده را می‌بیند. با این فاصله دوربین، پس‌زمینه محو و تمرکز بیننده کاملاً روی وال-ای در پیش‌زمینه است. زاویه دوربین نیز با حرکت دوربین بنا بر ملاحظات روایی تغییر می‌کند.



تصویر ۲۲- معرفی ربات وال-ای



تصویر ۲۱- وال-ای در مسیر محل رباتهای از کار افتاده

۶- نتیجه گیری

استیجینگ جامع‌ترین اصل از اصول انیمیت است که محدوده‌های بسیاری را پوشش می‌دهد و عقبه آن به تئاتر باز می‌گردد. در سینمای روایتگر، اصلی‌ترین کار کارگردان استیجینگ است که توسط آن فیلمنامه تبدیل به صحنه شده و واکنش‌های دراماتیک کاراکتر در فضا خلق می‌شود. پروسه آزمون چیدمان‌ها و سازماندهی‌های مختلف، برای پیدا کردن بهترین ارائه ممکن، همان استیج کردن نماها است. بهترین در اینجا یعنی شفاف‌ترین و دراماتیک‌ترین حالت بیان تصویری یک روایت. در واقع، استیجینگ ارائه هر ایده است به نحوی که کامل و واضح باشد. یک کنش استیج می‌شود تا فهمیده شود، یک شخصیت درک شود، حالت چهره دیده شود، یک وضعیت روانی بر بیننده تأثیر بگذارد. هر کدام از اینها در صورتی که به طور مناسب استیج شده باشد به بیشترین میزان خود با بیننده ارتباط برقرار می‌کند. مهمترین معیار موفقیت، رسیدن به "هدف داستان" است. ایجاد یک موقعیت خاص که باعث پیشبرد داستان می‌شود.

منابع

۱. آرنه‌ایم، رودولف. (۱۳۸۶). هنر و ادراک بصری: روانشناسی چشم خلاق، مجید اخگر، انتشارات سمت
۲. برداران ابراهیمی، آرزو. (۱۳۹۱). میزانسن میدان عمیق، انتشارات جامعه نو
۳. داندیس، دونیس. (۱۳۹۳). مبادی سواد بصری، مسعود سپهر، انتشارات سروش
۴. روی تامپسون، کریستوفر جی. بوون. (۱۳۹۳). دستور زبان نما، محمد گذرآبادی، نشر ساقی
۵. رز، ژیلیان. (۱۳۹۴). روش شناسی تحلیل تصویر، سیدجمال الدین اکبرزاده چهارمی، ناشران پژوهشکده فرهنگ، هنر و ارتباطات، مرکز پژوهش و سنجش افکار صدا و سیما
۶. رحیمیان، مهدی. (۱۳۸۳). سینما: معماری در حرکت، انتشارات سروش
۷. سینت جان مارنر، ترنس. (۱۳۶۷). طراحی صحنه در فیلم، مهدی رحیمیان، انتشارات سروش
۸. شرتر، جورجینا. (۱۳۹۴). طراحی صحنه در سینما، رعنا امینی، انتشارات روزنه
۹. کرس، گوتتر. لیوون، نتوون. (۱۳۹۶). خوانش تصاویر دستور طراحی بصری، سجاد کبگانی، ویراستار فرزانه سجودی، انتشارات هنر نو
۱۰. لوفیس، جان. (۱۳۹۳-۹۴). اصول سینما (درآمدی بر تحلیل فیلم)، احسان شاه قاسمی
۱۱. مرل ای. شرایمن. (۱۳۸۹). کارگردان آماده می‌شود، محمد صدیقیان، نشر ساقی
۱۲. وارد، پیترو. (۱۳۹۷). ترکیب بندی تصویر در سینما و تلویزیون، حمید احمدی لاری، انتشارات آبا
۱۳. ویلیامز، ریچارد. (۱۳۹۰). راهنمای جامع انیمیشن: آنچه درباره انیمیشن باید بدانیم، فریده خوشرو، انتشارات آبان
۱۴. هولتن، اورلی. (۱۳۸۴). مقدمه بر تئاتر آینه‌ی طبیعت، محبوبه مهاجر، انتشارات سرو
15. Bordwell, David. (2006). The way Hollywood tells it, The regent of the university of California
16. Bordwell, David. (2005). Figures traced in light: On cinematic staging, University of California press
17. D. Katz, Steven. (2004). Cinematic Motion: A workshop for staging scenes, Michael Wiese production
18. Glebas, Francis. (2009). Directing the story, Focal press/ Elsevier
19. Hart, Cheristof. (1997). How to draw animation, Watson- Guptill Publication
20. Ingham, Michael. (2017). Stage-Play and Screen-Play The intermediality of theatre and cinema, Routledge
21. P Bacher, Hans. (2008). Dreamworlds, Production design in animation, Focal press\ Elsevier
22. T.Byrne, Mark. (1999). The art of lay out and storyboarding, Leixbp, co. kildare
23. Thomas, Frank, Johnston, Ollie. (1981). The illusion of life Disney animation, Walt Disney productions

The usage of Staging in Space Design and the Architecture of an Animation

Abstract

Animation is an intuitive art with an exclusive expression method. The fantasy world of animation is more about image and creating the movement than it is about dialogue and audio text. This approach requires special spacing performed by Staging, related to factors such as composition, camera and player movement, location of the player in the frame, use of field and depth features, visual techniques and more. Staging is the effective interpretation of a narrative in a concise and intuitive way that plays an effective role in summarizing the explicit or implicit expression of the performing situation. Spacing and proper use of the scene help in the process of staging and ultimately conveying the message properly. Staging involves a variety of techniques that can influence the viewer and ultimately his/her view point. The main issue of the research is to investigate the impact and function of spacing with emphasis on Staging technique. The research method is qualitative and with a descriptive-analytical approach. Accordingly, Staging usage will be scrutinized in three animations, Wall-E, Princess Kaguya, Ernst and Celestine, which is made in three different parts of the world, with different cultural and productive exclusivity. The results show that staging plays a significant role in the complete feedback of the narrative and the creation of mental and objective relationships between the animated film and the viewer.

Keywords: Staging, Blocking, Spacing, Compositing, Framing, Mise-en-scene

